

6. Экономов, С.Л. Русское деревянное зодчество XIV-XX веков: Архитектурная энциклопедия / С.Л. Экономов. – М: Красивые дома пресс, 2013. – 607 с.

УДК 74

КОНЦЕПТ-АРТ: СИНТЕЗ ТВОРЧЕСТВА И ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

С.Д. Бородина, Р.Р. Галиуллина

Казанский (Приволжский) федеральный университет

Аннотация. Целью данной работы является привлечение внимания к роли концепт-дизайнера (концепт-художника) в создании концепт-арта, рассмотрение этапов создания произведения концепт-арта и задачи концепт-дизайнера на каждом из них. Концепт-арт – важная часть кино- и игровой индустрии (в том числе анимационного кино, видео- и компьютерных игр, карточных и настольных игр, комиксов и других медиа-продуктов), предполагает визуализацию идейной составляющей произведения: продумывание и проектирование альтернативной вселенной и ее наполнения, используемых в сюжете продукта и их графическое изображение.

Abstract. The purpose of this work is to draw the attention to the role of a concept-designer (concept-artist) in creating concept-art, consider the steps of the process of concept-art creating and the goals chased by concept-designer on the every step of the process. Concept-art is an important part of the film and game industries(including animated films, video- and computer games, card and board games, comics and other mediaproducts) which visualises ideas of the production, designs the alternative universe

Ключевые слова: концепт-арт, проектирование, альтернативная реальность (вселенная), целевая аудитория, пользователь.

Key words: concept-art, alternative universe, the target audience, user.

Концепт-арт – направление искусства, произведения которого создаются для визуализации идеи, создания концепции медиа-продуктов в области киноиндустрии, в том числе анимационной, настольных игр, комиксов, геймдизайна [1, с. 2]. Основополагающей чертой его является способность заставить пользователя поверить в гармоничное логичное существование альтернативной вселенной, создаваемой в концепт-арте, а также передать идейное содержание произведения. Сам концепт-арт является той визуальной основой, по которой далее будут создаваться персонажи и окружение, среда, в которых они обитают.

Работа концепт-дизайнера (от англ. concept-designer или, что равноценно по значению, концепт-художник) несет в себе разноплановую поэтапную работу над созданием концепт-арта, который на конечной стадии проработки предстает в виде художественных графических произведений, в наше время почти всегда цифрового формата.

Профессионалы в области концепт-арта нередко делятся по специализациям, в которых чаще всего выделяются: концепт-дизайнер персонажей, концепт-дизайнер окружения (среды) и концепт-дизайнер оружия. Часто происходит деление в зависимости от формата конечного продукта: концепт-дизайнер может работать лишь для индустрии игр или только для анимационного кино по той причине, что у каждой области применения концепт-арта есть своя специфика.

Создание концепт-арта – это поэтапный, но творческий процесс, который не может быть жестко регламентирован, поэтому ниже описанные этапы у некоторых концепт-дизайнеров могут быть другими или иметь иной порядок.

Как правило, концепт-дизайнер начинает работать, получив так называемое техническое задание, которое может быть как расплывчатым, так и очень конкретным.

Первым этапом работы становится генерация идей и параллельный, так называемый, ресерч (от англ. Research – исследование). На этом этапе дизайнер должен обозначить свою целевую аудиторию (если она не была оговорена заранее), выяснить возраст, пол и географию проживания, в зависимости от которых концепт-художником выясняется пользовательский и культурный опыт целевой группы [3]. Опираясь на полученную информацию, определяются вкусовые предпочтения, возможность восприятия пользователем создаваемого им «нового», продумываются стилистика, колористическое решение произведения, его детали и содержательная составляющая художественных образов.

Так, Виталий Шушко – один из создателей и автор моушн-комикса JAM (комикс с анимированными вставками и движущимися персонажами, где текст все также визуален и статичен) – использует в одном из выпусков отсылки к серии игр Metal Gear (первая игра выпущена в 1987 году), которая была невероятно популярна и стала культовой. Одной из косвенных отсылок становится заимствование фонов и цветовых схем из Metal Gear, что должно было стать некоей «изюминкой» продукта. Можно заключить, что создателями предполагалась аудитория еще молодых людей с достаточным игровым опытом на момент выпуска моушн-комикса (2013 год), то есть аудитории должно было быть как минимум около 25-ти лет, как говорят о ней в интервью создатели:

«Условно говоря, бородатые 28-летние юноши, которые помнят, как продуть восьмибитные картриджи» [4]. Но в том же интервью отмечается, что их российская публика очень мала и притом недостаточно опытна, чтобы распознать как указанные реминисценции, так и другие (к примеру, отсылки к культовым анимационным картинам, приобретшим мировую известность).

Также и с культурным опытом: зрителю может понравиться фильм Гильермо Дель Торо «Лабиринт Фавна», идейная составляющая фильма станет для него так же понятна, однако гораздо глубже она раскроется для того, кто знаком с творчеством Франсиско Гойи». Ведь именно отсюда черпали вдохновение и перенимали атмосферу, цвета, формы режиссер и концепт-художник фильма [5, с. 6].

Можно сделать вывод: на данном этапе дизайнер выполняет некое социологическое исследование, иногда граничащее с анализом психологии пользователя, когда дизайнер рассуждает о том, как должен отреагировать пользователь на внезапное появление нового цвета в альтернативной вселенной игры, какие эмоции испытает, как на подсознательном уровне захочет поступить с объектом, окрашенным в этот новый цвет. В этом случае задача концепт-дизайнера очень схожа с задачами дизайнером индустриальным, дизайнером мебели либо архитектурной среды, так как здесь анализируется отношение человека (пользователя) к создаваемому объекту.

Как отмечают концепт-художники, в частности, работающий для Blizzard Games Василий Зорин, этот этап может длиться и дольше месяца: все зависит от сроков, сложности и значимости проекта, от профессионализма художника. На этом этапе проводится основная работа с референсами [7] (это какое-либо изображение, которое изучается концепт-дизайнером, чтобы правильнее воссоздать детали объекта, понять его конструкцию, сгенерировать идеи). Часто создаются специальные коллажи – мудборды (от англ. Moodboard – доска настроения), совмещающие в себе референсы и поясняющие записи. Сопутствующий ресерч может проводиться в течение всего процесса.

На основе культурного опыта пользователя должен продумываться дизайн, позволяющий ему воспринять изображаемое как часть действительно существующего альтернативного мира, к примеру, от этого зависит выбор дизайнером цветовой палитры концепт-арта. Так, можно предположить, что подавляющей части российской публики старше шестидесяти лет более легким к восприятию станет городской пейзаж в анимационном фильме «Ведьмина служба доставки» [8, с. 9], нежели в мультфильме «Железобетон» [10], не только из-за более знакомого им архитектурного содержания, но и

классического цветового оформления, не допускающего чрезмерно ярких оттенков либо слишком современных цветовых сочетаний.

Этап эскизирования. Этот этап подразумевает создание множества эскизов, в первую очередь так называемых пропсов и тамбнейлов [11], рассматривается тоновое соотношение света и теней. Так же продумывается композиция, расставляются акценты, чаще всего с помощью цветовых пятен и направляющих, в первую очередь такой метод используется в «персонажном» дизайне, где силуэт становится эмоциональной составляющей, которая передает характер персонажа, его темперамент.

Драфты и выбор эскиза включают в себя проработку эскизов с помощью (уточняющих) контуров, прояснение деталей. Особенно важен этот этап при создании дизайна персонажа или архитектурной среды и интерьера.

Концепт-дизайнер здесь приступает к настоящему дизайн-проектированию. Создавая экипировку персонажа, какой-либо механизм или машину, дизайнеру нужно показать его правдоподобность. Для того чтобы понять это, стоит взглянуть на работы Ёдзи Синкавы для той же серии игры Metal Gear, где можно увидеть созданное для персонажа кресло-коляску, представленное в трех видах: спереди, сзади, сбоку. Тщательно продумана эргономика объекта, даже такие детали как ручки, подставка для ног, материал.

Здесь же следует оговорить необходимость знания концепт-дизайнером наук естественно-научного порядка, что помогает при создании новых объектов, объектов, помещенных в места с иными физическими законами, непривычную им среду обитания, изображения процессов (например, химических реакций).

Концепт-дизайн фильмов часто предполагает полноценные композиции с проработанным фоном, персонажами и интересным ракурсом. Иногда концепт-художнику полезно понимать работу и возможности оператора и его техники.

Здесь же некоторые профессионалы предлагают концепт-дизайнерам задуматься о коммерческой составляющей продукта, то есть сделать дизайн таким, чтобы произведенная после реализации проекта сувенирная продукция также стала популярной. Наиболее характерен этот вопрос для анимационных фильмов и комиксов, по которым выпускают больше всего сувенирной продукции.

Рендер (либо рендеринг, от англ. rendering). Здесь определяется тоновое решение объекта (в т.ч. персонажа), додумываются акценты, и формируется окончательный вариант композиции (как для дизайна среды, так и для дизайна персонажа). Концепт-дизайнер накладывает цвет – рисуя либо работая с

корректирующими слоями в графическом редакторе. Ведется работа с текстурами и фактурой объектов.

Манипулирование (необязательный этап). С помощью современных графических инструментов цифровой живописи концепт-дизайнер может корректировать уже законченную работу: это может быть обрезка, дополнительная цветовая коррекция, добавление эффектов.

Развитие концепт-арта очень актуально для России, стремящейся сейчас выйти на мировой рынок с продуктами анимационного и игрового кино, игровой индустрии.

ЛИТЕРАТУРА

7. ConceptArt [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (дата обращения 23.09.2017).
8. ConceptArt – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://fr.wikipedia.org/wiki/Concept_par_l%27art (дата обращения 23.09.2017).
9. 2008–2009 Casual Games White Paper [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/BCB11E9B-13E6-40D0-B390-95952B5E11D35A/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf (проверен 24.09.2017).
10. Мы свое придумали, ребята, извините: Арт-группа Honk Fu рассказывает о проекте JAM [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://otaku.ru/post/50485261400/honkfu-on-jam> (дата обращения 24.09.2017).
11. Лабиринт Фавна [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru-wiki.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%82_%D1%84%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0 (проверен 24.09.2017).
12. Лабиринт Дель Торо [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.film.ru/special/panasonic/guillermo-del-toro.html> (дата обращения 24.09.20-17).
13. Референс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Референс> (дата обращения 24.09.2017).
14. Kiki, la petite sorcière: Création du film [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.buta-connection.net/films/kiki_creation.php (дата обращения 24.09.2017).

15. Концепт. Ведьмина Служба Доставки [Электронный ресурс]. – Режим доступа // <https://www.kinopoisk.ru/film/vedmina-sluzhba-dostavki-1989-2428/concept/> (дата обращения 24.09.2017).
16. Железобетон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/animation.php?id=5866> (дата обращения 24.09.2017)
17. THUMBWAR: DesignIteration Combat Simulation by Paul Richards [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.autodestruct.com/thumbwar.htm> (дата обращения 22.09.2017).

УДК 378

ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

И.М. Майорова, Г.Х. Гафиятуллина

Казанский (Приволжский) федеральный университет

Аннотация. Целью данной работы является изучение становления и возможностей использования проблемного обучения в художественно-проектной деятельности для развития творческой активности. К основным изменениям в характере обучения относится ориентация на развитие творческого потенциала личности. Особое значение данный подход приобретает в подготовке студентов-дизайнеров. Применение проблемного обучения как формы учебной организации будет развивать инициативу и творческие способности студента и вырабатывать навыки самостоятельной работы в художественно-проектной деятельности.

Abstract. The purpose of this work is to study the formation and possibilities of using problem training in artistic and project activities for the development of creative activity. The main changes in the nature of education include the orientation toward the development of the creative potential of the individual. This approach is especially important in the training of design students. The application of problem training as a form of educational organization will develop the initiative and creative abilities of the student and develop skills of independent work in artistic and project activities.

Ключевые слова: творческая активность, проект, художественно-проектная деятельность, проблемное обучение.

Key words: creative activity, project, artistic and project activity, problem training.

Одной из важнейших задач в дизайн-образовании является проблема формирования творческой личности, обладающей нестандартным мышлением и способной к неординарному подходу в созидательной деятельности. Создание студентами-дизайнерами художественных проектов дает возможность воспитывать способность мыслить, развивать творческую активность.